

**PENGARUH MEDIA BERBASIS VISUAL UNTUK MENINGKATKAN  
KREATIVITAS PESERTA DIDIK KELAS II MATA PELAJARAN  
SENIBUDAYA DAN KETRAMPLAN  
DIMIN 10 BANDAR LAMPUNG**

**( SKRIPSI )**

Diajukan untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan ( S.Pd) dalam ilmu tarbiyah dan keguruan

**Oleh**

**DETA DIANA**

**NPM : 1311100215**

**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1442 H / 2020**

**PENGARUH MEDIA BERBASIS VISUAL UNTUK MENINGKATKAN  
KREATIVITAS PESERTA DIDIK KELAS II MATA PELAJARAN  
SENIBUDAYA DAN KETRAMPLAN  
DIMIN 10 BANDAR LAMPUNG**

**( SKRIPSI )**

Diajukan untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan ( S.Pd) dalam ilmu tarbiyah dan keguruan

**Oleh**

**DETA DIANA**

**NPM : 1311100215**

**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**Pembimbing I : Nurul Hidayah, M.Pd**

**Pembimbing II : Anton Tri Hasnanto, M.Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1442 H / 2020**

## ABSTRAK

Media visual merupakan alat bantu proses belajar mengajar agar terciptanya suasana yang menyenangkan dari suatu media yaitu visual. Dengan menggunakan media visual peserta didik diberi kesempatan untuk melihat, memperhatikan, memahami cara menggambar/ melukis suatu benda gambar yang disimak oleh peserta didik melalui tes tertulis yang sesuai dengan apa yang mereka lihat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media berbasis visual untuk meningkatkan kreativitas peserta didik kelas II di MIN 10 Bandar Lampung. Jenis penelitian ini adalah *quasi eksperimen* dengan subjek penelitian peserta didik kelas A (kelompok eksperimen) dan Kelas B (kelompok control). Teknik pengumpulan data meliputi angket, tes, dokumentasi.

Berdasarkan pengumpulan data di MIN 10 Bandar Lampung tentang pengaruh media berbasis visual untuk meningkatkan kreativitas peserta didik kelas II dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK), diperoleh data  $r_{hitung}$  0,4869 sedangkan  $r_{tabel}$  0,787. Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $r_{hitung} < r_{tabel}$  dimana  $0,4869 < 0,787$  berarti menunjukkan bahwa  $H_0$  diterima. Hal ini berarti menunjukkan bahwa media berbasis visual berpengaruh untuk meningkatkan kreativitas peserta didik kelas II di Min 10 Bandar Lampung pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan.

**Kata Kunci : Media Berbasis Visual, Kreativitas**







**KEMENTERIAN AGAMA**

**UNIVERSITAS ISLAM RADEN INTAN LAMPUNG**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260**

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi : PENGARUH MEDIA BERBASIS VISUAL UNTUK  
MENINGKATKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK  
KELAS II MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN  
KETRAMPILAN DI MIN 10 BANDAR LAMPUNG**

**Nama : DETA DIANA**

**NPM : 1311100215**

**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**

**Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

**MENYETUJUI**

**Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqosyah  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan  
Lampung**

**Pembimbing I**

**Nurul Hidayah, M. Pd**  
**NIP.197805052011012006**

**Pembimbing II**

**Anton Tri Hasnanto, M. Pd**  
**NIP.-**

**Mengetahui  
Ketua Prodi PGMI**

**Syofnidah Ifrianti, M. Pd**  
**NIP. 196910031997022002**





## KEMENTERIAN AGAMA

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

*Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukaramo 1 Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703260*

### PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGARUH MEDIA BERBASIS VISUAL UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK KELAS II MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN KETRAMPILAN DI MIN 10 BANDAR LAMPUNG.** Disusun oleh: **DETA DIANA NPM: 1311100215,** Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Telah dimunaqasyahkan pada Hari/Tanggal : **Senin, 30 November 2020.**

### TIM MUNAQASYAH

**Ketua : Dr. H. Subandi, MM.** (.....)

**Sekretaris : Ayu Reza Ningrum, M. Pd** (.....)

**Penguji Utama : Nurhaida Widiani, M.BioTech** (.....)

**Penguji Pendamping I : Nurul Hidayah, M.Pd** (.....)

**Penguji Pendamping II : Anton Tri Hasnanto, M. Pd** (.....)

**Mengetahui**

**Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**

**Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd**  
**NIP.196910031997022002**



## MOTTO

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجِدِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ  
بِمَن ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ١٢٥

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk”. (QS. An-Nahl:125)<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> Departemen Agama RI, *Al-Hikmah Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Bandung: CV. Diponegoro, 2015), h. 281.

## PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur kepada Allah SWT, saya persembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang memberi makna dalam hidup saya, terutama bagi :

1. Ibundaku tercinta Pauziah yang telah membesarkan ku dengan penuh kasih sayang yang luar biasa tak terhingga, tiada kataku selain terimakasih banyak.
2. Ayahandaku tercinta Bahsan yang telah membesarkanku, memberikan do'a terbaiknya serta mendukungku baik moril maupun material dalam menyelesaikan studi di perguruan tinggi.
3. Abang ku Hendra Muzanni dan kakak ku Mery Astuti, terimakasih untuk do'a selama ini dan bantuan moril dalam menyelesaikan studi ku di perguruan tinggi.
4. Seluruh keluarga yang telah mendukungku dan selalu mendoakan ku.
5. Semua sahabat dan rekan-rekan yang sudah membantu dan mendukungku.
6. Keluarga besar DPD GMNI Lampung dan DPC GMNI se-Provinsi Lampung
7. Almamaterku tercinta UIN Raden Intan Lampung

## **RIWAYAT HIDUP**

Penulis bernama Deta Diana dilahirkan pada 28 Desember 1994 di Kotaagung Tanggamus, yaitu anak ke dua dari Bapak Bahsan dan Ibu Pauziah. Pendidikan yang pernah ditempuh oleh penulis adalah : Sekolah Dasar Negeri 4 Kuripan lulus dan berijazah pada tahun 2007, Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Kotaagung lulus dan berijazah pada tahun 2010, Madrasah Aliyah Negeri 1 Kotaagung lulus dan berijazah pada tahun 2013.

Kemudian pada tahun 2013 penulis terdaftar sebagai Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah ( PGMI ) di Univeritas Islam Negeri ( UIN ) Raden Intan Lampung. Pada bulan Agustus 2016, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata ( KKN ) di Desa Pujodadi, kecamatan Pardasuka Kabupaten Pringsewu. Pada bulan Oktober 2016, penulis juga melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan ( PPL ) di Madrasah Ibtidaiyah Negeri ( MIN ) 10 Bandar Lampung.



## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya. Shalawat serta salam yang senantiasa selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini sebagai persyaratan guna mendapatkan gelar sarjana dalam ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah membantu sehingga terselesainya skripsi ini, rasa hormat dan terimakasih penulis sampaikan kepada :

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
3. Ibu Nurul Hidayah, M.Pd selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dengan ikhlas dan sabar hingga akhir penyusunan skripsi ini
4. Anton Tri Hasnanto, M.Pd selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dengan ikhlas dan sabar hingga akhir penyusunan skripsi ini.

5. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah banyak membantu dan memberikan ilmunya kepada penulis selama menempuh perkuliahan sampai selesai.
6. Selaku Kepala Sekolah MIN 10 Bandar Lampung yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di Madrasah beliau pimpin.
7. Teman-teman serta sahabat seperjuangan yang telah membantu dan memberikan semangat dalam mengerjakan skripsi
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terimakasih atas bantuan hingga perjuangan ini berakhir.

Semoga semua kebaikan dan keikhlasan yang telah diberikan, dicatat sebagai amal ibadah oleh Allah SWT. Penulis sangat menyadari bahwa dalam penulisan tugas akhir ( skripsi ) ini masih banyak terdapat kesalahan dan kekurangan sehingga jauh dari ukuran kesempurnaan. Penulis mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak demi kebaikan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat, khususnya bagi penulis dan bagi pembaca umumnya. Amin ya Rabbal alamin.

Bandar Lampung, Desember 2020

Penulis

**DETA DIANA**  
**NPM. 1311100215**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>

## BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Rumusan Masalah .....	9
D. Batasan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian.....	10
F. Manfaat Penelitian.....	10

## BAB II LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran Berbasis Visual.....	12
a. Pengertian Media Pembelajaran Berbasis Visual .....	12
b. Prinsip-prinsip Umum Media Berbasis Visual .....	13
c. Macam-macam Media Berbasis Visual .....	15
d. Kelebihan dan Kekurangan Media Berbasis Visual .....	18
B. Kreativitas .....	19
a. Hakikat Kreativitas .....	19
b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas .....	21
c. Proses Kreativitas .....	22
d. Manfaat dan Kelebihan .....	24
C. Pembelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan di SD/MI .....	26
a. Pengertian Seni Budaya dan Keterampilan .....	26
b. Tujuan Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di SD/MI .....	27
c. Ruang lingkup mata pelajaran seni budaya dan keterampilan di sekolah dasar.....	27
d. Manfaat Mempelajari Seni Budaya dan Keterampilan.....	28
D. Keterampilan Mewarnai.....	29
E. Penelitian yang Relevan .....	32
F. Kerangka Berfikir.....	33
G. Hipotesis Penelitian.....	35



### **BAB III : METODE PENELITIAN**

A. Metode Penelitian.....	35
B. Jenis Penelitian.....	35
C. Tempat, Subjek dan Waktu Penelitian .....	36
D. Variabel Penelitian .....	36
E. Populasi, Sampel dan Teknik Sampel .....	37
F. Teknik Pengumpulan Data .....	39
G. Instrumen Penelitian.....	40
H. Uji Coba Instrumen .....	41
I. Teknik Analisis Data.....	42
1. Uji Prasyarat .....	42
2. Uji Hipotesis .....	44

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian .....	46
B. Pembahasan.....	58

### **BAB V KESIMPULAN**

A. Kesimpulan .....	64
B. Saran.....	64

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN-LAMPIRAN**



## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Nilai Tugas Harian .....	7
Tabel 2 Jumlah Peserta Didik .....	37
Tabel 3 Data Hasil Pre-Post .....	46
Tabel 4 Rekapitulasi Angket Kreativitas Peserta Didik.....	47
Tabel 5 Rekapitulasi Pertemuan 1.....	49
Tabel 6 Rekapitulasi Pertemuan 2.....	51
Tabel 7 Rekapitulasi Pertemuan 3.....	53
Tabel 8 Hasil Gabungan Skor Perolehan Angket .....	55
Tabel 9 Hasil Uji Normalitas .....	55
Tabel 10 Hasil Uji Homogenitas.....	57



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Berfikir.....	35
Gambar 2 Hasil Rekapitulasi Pertemuan 1 .....	48
Gambar 3 Hasil Rekapitulasi Pertemuan 2 .....	50
Gambar 4 Hasil rekapitulasi Pertemuan 3.....	52
Gambar 5 Hasil Gabungan Angket Kreativitas.....	54





## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Sejarah MIN 10 Bandar Lampung.....	69
Lampiran 2 Profil MIN 10 Bandar Lampung .....	74
Lampiran 3 RPP Kelas Eksperimen.....	83
Lampiran 4 RPP Kelas Kontrol.....	95
Lampiran 5 Kisi-kisi Angket Kreativitas .....	104
Lampiran 6 Angket Kreativitas.....	108
Lampiran 7 Catatan Angket Kreativitas.....	112
Lampiran 8 Rekapitulasi Nilai Kreativitas.....	116
Lampiran 9 Hasil Perhitungan Reliabilitas .....	118
Lampiran 10 Hasil Perhitungan Linearitas .....	119
Lampiran 11 Hasil Uji Hipotesis.....	120
Lampiran 12 dokumentasi.....	121



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses mengubah diri kita dari hal terkecil hingga suatu hal yang besar dan di dalam prosesnya kita juga akan mengalami perubahan yang signifikan dalam segi kualitas diri. Pernyataan ini sesuai dengan pendapat Oemar Hamalik, yakni pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkan untuk berfungsi secara dekat dalam kehidupan bermasyarakat.<sup>2</sup>

Berdasarkan undang-undang SISDIKNAS No. 20 tahun 2003, yang menyatakan bahwa :

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”<sup>3</sup>

Berdasarkan pendapat di atas maka, pendidikan mempunyai pengaruh yang luar biasa dalam kehidupan manusia. Dari sudut pandang manusia pun seseorang yang berpendidikan mendapatkan derajat yang lebih tinggi dari pada yang tidak berpendidikan. Pendidikan ialah suatu hal yang tak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Setiap insan manusia pasti memerlukan

---

<sup>2</sup>Oemar Hamalik, *kurikulum dan pembelajaran* ( Jakarta : Pt Bumi Aksara, Cet VII 2008) HL 3

<sup>3</sup> Sisdiknas, *undang-undang RI no.20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS* (Bandung: Citra Umbara, 2003), h. 3

yang namanya pendidikan. tanpa di sadari sejak lahir kita sudah menerima pendidikan dari orang tua kita . Orang tua adalah guru yang mengajarkan kita kecerdasan emosi dengan memberikan teladan dan contoh yang baik bagi anak-anak mereka. Pendidikan sangat memegang unsur penting dalam membentuk pola pikir, akhlak, perilaku seseorang agar sesuai dengan norma-norma yang berlaku.

Tujuan pendidikan itu pada umumnya ialah menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuan secara optimal, sehingga ia dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan pribadi nya dan masyarakat. Oleh sebab itu belajar merupakan cara atau jalan bagi siswa untuk mengungkapkan hasil pemikiran, perasaan serta cara meningkatkan kemampuan kognitif.

Dan betapa pentingnya pendidikan setiap individu. Hal ini diperkuat dengan hadits yang diriwayatkan Ibnu Majah :

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ وَمُسْلِمَةٍ

***Thalabul ‘ilmu fariidhatun ‘alaa kulli muslimin wa muslimat***

Artinya: “Mencari ilmu itu wajib bagi orang islam laki-laki dan perempuan”. (H.R Ibnu Majah) ”.

Menurut Hadist yang dimaksud di atas ialah merupakan ilmu yang bermanfaat bagi dirinya dan bagi orang lain dan tidak merugikan orang lain, salah satu ilmu tersebut ialah ilmu mengenai seni budaya dan keterampilan. Seni budaya dan keterampilan merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah yang juga memiliki peran sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, Seni budaya dan keterampilan dibutuhkan untuk meningkatkan



kreativitas dalam kehidupan sehari-hari misalnya menggambar. Oleh karena itu, diperlukan kemampuan kreativitas tinggi sehingga dapat dikatakan bahwa peserta didik mampu berkreasi sesuai dengan tema yang diberikan pendidik.

Belajar merupakan suatu hal yang dilakukan oleh individu dalam interaksi untuk memperoleh perubahan tingkah laku dari yang tidak mengerti menjadi mengerti agar mendapatkan suatu ilmu. Menuntut ilmu sangatlah penting bagi setiap manusia, hal ini disebabkan ilmu akan mengangkat derajat manusia ke dalam kehidupan yang lebih baik. Allah berfirman dalam surat al-mujadillah;11

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ۝ ۱۱

*Artinya ; 'niscaya Allah akan mengangkat ( derajat ) orang-orang yang beriman di antaranya kamu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha teliti apa yang kamu kerjakan''<sup>4</sup>*

Sekolah dasar/ Madrasah ( SD/MI) sebagai bagian dari system pendidikan nasional memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan sumber daya manusia (SDM) <sup>5</sup>. Melalui pendidikan di sekolah dasar maupun madrasah ibtidaiyah, diharapkan menghasilkan manusia yang berkualitas. Tujuan pendidikan nasional tidak akan terealisasi apabila pembelajaran tidak di implementasikan setiap jenjang dan satuan pendidikan.<sup>6</sup>

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata laku individu atau sebagian kemampuan kelompok

<sup>4</sup>Departemen Agama, *Al-Quran Dan Terejemahan* ( Surabaya ; CV. Pustaka Agung Harapan, 2006) H,793

<sup>5</sup>Abu Humaidi dan Munawar Sholeh, *psikologi perkembangan* ( Jakarta : Rineka Cipta, 2005)

<sup>6</sup>Sudarwin Danim, *media komunikasi pendidikan*, ( Jakarta : Bumi Aksara, 2008), hl 1

individu atau sekelompok individu dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Poerbakawatja dan dan harahap dalam muhibbin syah, pendidikan merupakan usaha secara sengaja dari orang dewasa untuk meningkatkan kedewasaan yang selalu diartikan sebagai kemampuan untuk bertanggung jawab terhadap perbuatannya.<sup>7</sup>

Kreativitas merupakan suatu proses penyatuan pengetahuan dari berbagai bidang pengalaman yang berlaianan untuk menghasilkan ide-ide yang bermanfaat dengan cara baru dan lebih baik serta mampu merealisasikan nya dan kreativitas merupakan titik pertemuan yang khas antara tiga atribut psikologis yaitu intelegensi, gaya kognitif, dan kepribadian yang secara bersamaan membntu memahami apa yang melatar belakangi individu yang kreatifiman setiabudi, hubungan antara adversiti dan intelegensi dengan kreativitas..<sup>8</sup>

Oleh karna itu, diperlukan kemampuan kreativitas tinggi sehingga dapat dikatakan bahwa peserta didik mampu berkreatif sesuai dengan tema yang diberikan pendidik.

Pembelajaran seni budaya dan keterampilan sebagaimana yang di amanatkan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standart Nasional Pendidikan tidak hanya terdapat dalam satu mata pelajaran karena budaya itu sendiri meliputi segala aspek kehidupan.

---

<sup>7</sup>Dwi Prasetya Danarjati, Adi Murtiadi, Ari Ratna Ekawati, *Psikologi Pendidikan* ( Yogyakarta; Graha Ilmu, 2014), H 3

<sup>8</sup>Fakultas Psikologi Univesitas Esa Unggul Jakarta Jln Arjuna Utara Tol Kebon Jeruk- Tomang Jakarta 2011) Vol 9 H.6 Di Akses 22 Januari 2019 .

Dalam mata pelajaran seni budaya dan keterampilan, aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni.<sup>9</sup>

Media visual merupakan alat bantu proses belajar mengajar agar terciptanya suasana yang menyenangkan dari suatu media yaitu visual. Peserta didik diberi kesempatan untuk melihat, memperhatikan, memahami cara menggambar/ melukis suatu benda gambar yang disimak oleh peserta didik melalui tes tertulis yang sesuai dengan apa yang mereka lihat.

Pada kenyataannya di MIN 10 Bandar Lampung masih banyak peserta didik yang kurang mampu dalam berkreasi, itu disebabkan karena peserta didik kurang dalam hal menggambar dan kurang memahami berbagai macam warna. Selain itu kurangnya kreativitas juga disebabkan karena kurangnya ketertarikan peserta didik dalam belajar seni budaya dan keterampilan.

Sebelum mengadakan penelitian, penulis terlebih dahulu melakukan penelitian awal pada hari Kamis tanggal 08 September 2016, yang bertujuan untuk mengetahui gejala-gejala awal yang dihadapi objek penulis. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru bidang studi seni budaya dan keterampilan Kelas II MIN 10 Bandar Lampung, yaitu Ibu Novianti S.Pd.I menyatakan bahwa sebagian besar peserta didik merasa kesulitan dalam menciptakan karya seni sesuai dengan tema yang diberikan guru. Hal ini disebabkan karena kurangnya latihan menggambar gradasi warna sehingga peserta didik kurang menguasai kreativitas menggambar dengan melakukan gradasi warna yang cocok sesuai tema yang di berikan guru. contohnya anak-

---

<sup>9</sup>Utami Munandar, *Kreativitas Dan Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif Dan Bakat*. ( Jakarta : Rineka Cipta, 2002), H 19-20=



anak melakukan observasi atau turun langsung ke lingkungan yang ada di sekolah untuk mengetahui keadaan disekitar dan dapat membedakan warna dengan memahami keadaan dilingkungan.<sup>10</sup>

Kesulitan yang dialami peserta didik juga disebabkan karena peserta didik kurang aktif, dan peserta didik tidak berani menanyakan kesulitannya dalam memahami tugas yang diberikan guru. Sedangkan guru sudah menggunakan model pembelajaran *langsung* yaitu merupakan pembelajaran dengan seni merekayasa situasi-situasi yang sedemikian rupa sehingga peserta didik bisa berperan sebagai ilmuwan.

Tetapi pada kenyataannya peserta didik hanya memperhatikan, mendengarkan, tanpa banyak mengajukan pertanyaan-pertanyaan kritis tentang apa yang disampaikan oleh guru. Dalam pembelajaran seni budaya dan keterampilan dengan cara memperhatikan, menyimak, melihat, dan mendengar sehingga dapat tergambar dan mewarnai sesuai apa yang peserta didik lihat dan simak terhadap materi tentang pemandangan yang dilihat dilingkungan, materi tersebut bertujuan untuk mengembangkan pola kognitif, psikomotorik, dan efektif agar dapat terlihat hasil kemampuan kreatifitas masing-masing peserta didik sesuai dengan kreatifnya.

Hal ini terlihat pada saat pembelajaran berlangsung sebagai peserta didik cenderung diam memperhatikan dan sebagian lagi justru asik dengan pekerjaannya masing-masing sehingga mengakibatkan gambar yang diwarnai tidak sesuai dengan nyata kelas II MIN 10 Bandar Lampung masih rendah.

Hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

---

<sup>10</sup> Novianti, *Wawancara*, (Bandar Lampung: MIN 10 Bandar Lampung, Guru Matapelajaran seni budaya dan keterampilan Kelas II, 2016) 08 September 2016: 08.00 Wib

**Tabel 1**  
**Nilai Tugas Harian Peserta Didik Kelas II**  
**MIN 10 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018**

NO	NILAI	Kelas				Jumlah peserta didik
		IIA	IIB	IIC	IID	
1	80	1	2	2	2	7
2	75	3	1	1	2	7
3	72	2	1	2	1	6
4	70	2	2	4	4	12
5	68	5	6	5	12	28
6	65	8	8	8	6	30
7	60	9	6	4	5	24
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>26</b>	<b>26</b>	<b>32</b>	<b>144</b>

NO	Kelas	KKM	Nilai Peserta Didik (x)		Jumlah
			$X < 70$	$X \geq 70$	
1	II A	70	18	12	30
2	II B	70	16	10	26
3	II C	70	15	11	26
4	II D	70	18	14	32
<b>Jumlah</b>			<b>65</b>	<b>49</b>	<b>114</b>

*Sumber: Dokumentasi nilai seni budaya dan keterampilan MIN 10 Bandar Lampung.<sup>11</sup>*

Berdasarkan tabel tersebut, peserta didik yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) di MIN 10 Bandar Lampung, dengan Skor  $\geq 70$  sebanyak 49 peserta didik dari 114 peserta didik yang dapat menerima dan menyerap materi sedangkan peserta didik yang tidak dapat menerima dan menyerap materi sebanyak 65 peserta didik. Untuk kelas II A yang mendapat perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis visual yaitu kelas eksperimen sebanyak 30 peserta didik dengan jumlah perempuan sebanyak 18 peserta didik dan 12 laki-laki peserta didik. Dari keseluruhan 30 peserta didik hanya 12 peserta didik yang mencapai KKM, dan 18 lainnya tidak mencapai KKM. Sedangkan untuk kelas II B yaitu

<sup>11</sup> Data Dokumentasi nilai Tugas harian kelas II MIN 10 Bandarlampung

control berjumlah 26 peserta didik dengan jumlah perempuan 16 peserta didik dan 10 laki-laki peserta didik. Dari keseluruhan peserta didik hanya 16 peserta didik yang mencapai nilai KKM, dan 10 peserta didik lainnya tidak mencapai KKM. Jumlah keseluruhan kelas eksperimen dan control yaitu berjumlah 56 peserta didik dan hanya 28 peserta didik yang mencapai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang selama ini terjadi belum mencapai hasil yang memuaskan karena lebih dari sebagian peserta didik masih mendapatkan nilai di bawah KKM. Karena peserta didik merasa malas dan tidak tertarik dalam mengikuti pelajaran seni budaya dan keterampilan. Selain itu, jika guru memberikan tugas, peserta didik malas mengerjakannya, peserta didik akan mengerjakan tugas bila guru menginginkan tugas dikumpulkan atau giat belajar bila diadakan ulangan.

Gambaran permasalahan di atas menunjukkan bahwa pelajaran seni budaya dan keterampilan perlu diperbaiki guna meningkatkan kemampuan kreatifitas peserta didik. Oleh karena itu guru harus mampu menentukan suatu inovasi dalam mengelola pembelajaran seni budaya dan keterampilan. Inovasi tersebut misalnya menggunakan berbagai pendekatan, metode, model ataupun media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi peserta didik dan materi yang akan diajarkan. Salah satu metode yang dapat mendukung peserta didik untuk memiliki peluang lebih besar dalam mendominasi pembelajaran serta dapat menstimulus kemampuan kreatifitas peserta didik adalah media pembelajaran berbasis visual.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas penulis tertarik untuk melakukan peneliti mengenai “Pengaruh Media Berbasis Visual

Untuk meningkatkan kreativitas Peserta Didik Kelas II Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan MIN 10 Bandar Lampung.”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang muncul berbagai masalah yang teridentifikasi sebagai berikut:

1. Peserta didik menganggap pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan merupakan pelajaran yang sulit dipahami dan membosankan apabila diberikan tema oleh pendidiknya.
2. Kemampuan berfikir kreatif menggradasikan warna masih kurang
3. Sebagian besar siswa pasif dalam menggambar tidak sesuai tema dan mewarnai tidak sesuai warna yang asli mereka temukan.

## **C. Pembatasan Masalah**

Agar penulis lebih terarah, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti berdasarkan identifikasi masalah yaitu: Pengaruh Media Berbasis Visual Untuk meningkatkan kreativitas Peserta Didik Kelas II Mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan MIN 10 Bandar Lampung.”.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah Media Berbasis Visual berpengaruh Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Kelas II Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan MIN 10 Bandar Lampung ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Media Berbasis Visual Untuk meningkatkan kreativitas Peserta Didik Kelas II Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan MIN 10 Bandar Lampung.

#### **F. Manfaat Penelitian**

1. Bagi Guru
  - a. Sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan mutu pendidikan khususnya dibidang Seni Budaya dan Keterampilan
  - b. Sebagai motivasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan.
2. Bagi Peserta Didik
  - a. Sebagai motivasi dalam meningkatkan kreatifitas pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan
  - b. Sebagai acuan, wacana, dan bekal untuk masa depan.



3. Bagi Sekolah/Madrasah

Sebagai bahan pemikiran kepada lembaga pendidikan khususnya di MIN 10 Bandar Lampung dalam meningkatkan kreativitas peserta didik dibidang Seni Budaya dan Keterampilan.

4. Bagi peneliti

Untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan mengenai media visual sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya serta sebagai bekal pengalaman untuk diterapkan ketika dilapangan menjadi seorang guru.



## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Media Pembelajaran Berbasis Visual**

##### **1. Pengertian Media Pembelajaran Berbasis Visual**

Menurut Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>12</sup>

Media pendidikan merupakan seperangkat alat bantu atau perlengkapan yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik. Alat bantu itu disebut media pendidikan, sedangkan komunikasi adalah system penyampaiannya.<sup>13</sup>

Media berbasis visual (image atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan

---

<sup>12</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali pers, 2004), h. 3

<sup>13</sup>Sudarwan Danim, *Media Komunikasi Pendidikan* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2008) h. 7

pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (*image*) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi.<sup>14</sup>

Dari pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pendidikan berbasis visual merupakan alat untuk berkomunikasi dalam proses pembelajaran yang menumbuhkan minat siswa dan dapat menghubungkan antara isi materi pembelajaran dengan dunia nyata.

## 2. Prinsip Umum Media Berbasis Visual

- 1) Usahakan visual itu sederhana mungkin dengan menggunakan gambar garis, karton, bagan dan diagram. Gambar realitas harus digunakan secara hati-hati karena gambar amat rinci dengan realisme sulit diperoleh dan dipelajari bahkan seringkali menunggu perhatian siswa untuk mengamati apa yang harusnya diperhatikan.
- 2) Visual digunakan untuk menekankan informasi sasaran (yang terdapat teks) sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.
- 3) Gunakan grafik untuk mengembangkan ikhtiar keseluruhan materi sebelum menyajikan unit demi unit pelajaran untuk digunakan oleh siswa mengorganisasikan informasi.
- 4) Ulangi sajian visual dan libatkan siswa untuk meningkatkan daya ingat. Meskipun sebagian visual dapat dengan mudah memperoleh informasinya, sebagian lagi memerlukan pengamatan dengan hati-hati. Untuk visual yang konteks siswa perlu diminta untuk mengamatinya, kemudian mengungkapkan sesuatu mengenai visual

---

<sup>14</sup>*Ibid*, h. 89

tersebut setelah menganalisis dan memikirkan informasi yang terkandung dalam visual itu. Jika perlu, siswa diarahkan kepada informasi penting secara rinci.

- 5) Gunakan gambar untuk melukiskan perbedaan konsep-konsep misalnya dengan menampilkan konsep-konsep yang divisualkan itu secara berdampingan.
- 6) Hindarkan visual yang tidak berimbang.
- 7) Tekankan kejelasan dan ketepatan dalam semua visual.
- 8) Visual yang diproyeksikan harus dapat terbaca dan mudah di baca.
- 9) Visual, khususnya gambar, amat membantu untuk mempelajari materi yang agak kompleks.
- 10) Visual yang dimaksud untuk mengkomunikasikan gagasan khusus akan efektif apabila: jumlah objek dalam visual yang akan ditafsirkan dengan benar dijaga agar terbatas, jumlah kasi terpisah yang penting pesan-pesannya harus ditafsirkan dengan benar sebaiknya terbatas, dan semua objek dan aksi yang dimaksudkan dilukiskan secara realistic sehingga tidak terjadi penafsiran ganda.
- 11) Unsur-unsur pesan dalam visual itu harus di tonjolkan dan dengan mudah dibedakan dari unsure-unsur latar belakang untuk memudahkan peneglolahan informasi.
- 12) *Caption* (keterangan gambar) harus disiapkan terutama untuk menambah informasi yang sulit dilukiskan secara visual, seperti lumpurm kemiskinan dan lain-lain, member nama orang, tempat atau objek, menghubungkan kejadian atau aksi dalam lukisan dengan

visual atau sesudahnya, dan menyatakan apa yang orang dalam gambar itu sedang kerjakan, pikiran atau katakan.

13) Warna harus digunakan secara realistik (nyata)

14) Warna dan pemberian bayangan digunakan untuk mengarahkan perhatian dan membedakan komponen-komponen.

### 3. Macam-macam Media Berbasis Visual<sup>15</sup>

Berikut ini adalah penjelasan tentang media berbasis visual baik Pengertian dan jenis ialah sebagai berikut:

#### 1) Media bagan (chart)

Adalah suatu media pengajaran yang penyajiannya secara diagramatik dengan menggunakan lambang-lambang visual, fungsi yang pokok adalah menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan. Bagan juga mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari suatu presentasi. Sebagai media yang baik, bagan hendaknya:

- a) Dapat dimengerti siswa
- b) Sederhana dan lugas (tidak rumit)
- c) Dapat diganti atau di rubah pada waktu-waktu tertentu.

Ada beberapa jenis bagan (chart) antara lain bagan pohon(tree chart), bagan organisasi, bagan arus (flow chart), bagan garis waktu.

#### 2) Media grafik (graph)

---

<sup>15</sup>Susanto Ahmad, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Solah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group. 2013)h. 24-26



Adalah gambar sederhana yang menggunakan titik-titik garis atau gambar dan barang untuk memperjelasnya sering kali simbol-simbol verbal digunakan pula. Fungsi utamanya adalah untuk menggambarkan data kuantitatif secara teliti, menerangkan perkembangan suatu objek atau peristiwa yang saling berhubungan secara singkat dan jelas. Beberapa keuntungan menggunakan grafik adalah:

- a) Mempermudah dalam mempelajari dan mengingat data-data kuantitatif
- b) Memudahkan dalam mengadakan analisis, interpretasi dan perbandingan antara data-data yang disajikan
- c) Bersifat jelas, cepat, menarik dan logis semakin ruwet data yang akan disajikan semakin baik penampilan grafiknya.

Ada beberapa jenis grafik yaitu: Grafik garis atau kurva (line graph), Grafik batang (bar graph), Grafik lingkaran (pie graph), Grafik simbol (pictorial graph), Grafik peta dan globe.

### 3) Media gambar atau foto

Foto merupakan media reproduksi bentuk asli dalam dua dimensi dan alat visual yang paling efektif karena dapat di visualisasikan lebih konkret dan realistis. Jenis-jenis media gambar dan foto: Foto dokumentasi, Foto actual, Foto pemandangan, Foto iklan atau reklame, Foto simbolis. Beberapa kelebihan media gambar atau foto:

- a) Lebih konkrit dan lebih realistis dalam memunculkan pokok masalah, jika di banding bahasa verbal.
- b) Dapat mengatasi ruang dan waktu.
- c) Dapat mengatasi keterbatasan mata.
- d) Memperjelas masalah dalam bidang apa saja.

Kelemahan-kelemahan media gambar atau foto:

- a) Kelebihan dan penjelasan guru dapat menyebabkan penafsiran yang berbeda sesuai dengan pengetahuan masing-masing anak terhadap hal yang dijelaskan.
- b) Penghayatan tentang materi kurang sempurna karena hanya mengandalkan indera mata.
- c) Tidak meratanya penggunaan foto tersebut bagi anak dan kurang efektif dalam penglihatan.

#### 4) Peta

Peta adalah penyajian visual dari muka bumi. Pada dasarnya peta berfungsi untuk menyajikan data-data lokasi. Tetapi secara khusus peta tersebut memberikan informasi tentang:

- a) Keadaan permukaan bumi, daratan, sungai-sungai, gunung-gunung dan bentuk-bentuk daratan serta perairan lainnya.
- b) Tempat-tempat serta arah dan jarak dengan tempat yang lain
- c) Data-data budaya dan kemasyarakatan seperti misalnya populasi atau pola bahasa, adat istiadat

- d) Data-data ekonomi, seperti misalnya hasil pertanian, industri atau perdagangan internasional. <sup>16</sup>

Kecuali itu kelebihan lain dari peta, jika dipakai sebagai media dalam kegiatan belajar mengajar adalah:Memungkinkan siswa mengerti posisi dari kesatuan politik, daerah kepulauan dan lain-lain, Merangsang minat siswa terhadap penduduk dan pengaruh-pengaruh geografis, memungkinkan siswa memperoleh gambaran tentang imigrasi dan distribusi penduduk, tumbuhantumbuhan dan kehidupan hewan, serta bentuk bumi yang sebenarnya. Dengan memperhatikan hal-hal tersebut di atas, peta sangat penting untuk mengkonkritkan pesan-pesan yang abstrak.

#### **4. Kelebihan dan kekurangan media berbasis visual<sup>17</sup>**

##### **1) Kelebihannya:**

- a) Meningkatkan keefektifan pencapaian tujuan pengajaran.
- b) Memungkinkan terjadinya proses pengajaran yang lebih mudah dan cepat.
- c) Memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan.
- d) Dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

##### **2) Kekurangannya.**

- a) Memerlukan pengamatan yang ekstra hati-hati.

---

<sup>16</sup>Suprioyo Agus, 2014, *Cooperatif Learning Teori Dan Aplikasi Paikem Ed Revisi*, Yogyakarta: Pustaka Belajar.

<sup>17</sup>Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan profesionalisme Guru*, Bandung: Rajawali Pers, 2011), h. 23-25

- b) Pesan atau informasi yang panjang/rumit mengharuskan untuk membagi ke dalam beberapa bahan visual yang mudah dibaca dan mudah dipahami.
- c) Perlu adanya keterpaduan yang mengacu kepada hubungan yang terdapat diantara elemen-elemen visual sehingga ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama.

## B. Kreativitas

### 1. Hakikat Kreatifitas

Salah satu tafsiran tentang hakikat kreativitas dikemukakan oleh ausubel, sebagai berikut: “*Creative achievement.....reflects a rare capacity for developing insights, sensitivities, and appreciations in a circumscribed content area of intelektual or artistic activity*” maka seorang kreatif adalah yang memiliki kemampuan kapasitas tersebut (pemahaman, sensitivitas, dan apresiasi) dapat dikatakan melebihi dari seseorang yang tergolong orang yang intelegen.<sup>18</sup> Pembahasan tentang kreativitas bertalian dengan aspek-aspek *abilitet kreatif* ialah sebagai alat individu untuk mengekspresikan kreativitas apa yang dia miliki. Abilitet merupakan yang bersifat pada umumnya dan dapat diterapkan pada macam-macam tugas.<sup>19</sup>

Kreativitas adalah suatu aktivitas kognitif yang menghasilkan suatu pandangan yang baru mengenai suatu bentuk permasalahan dan tidak

---

<sup>18</sup>Margono, *Metodelogi Penelitian Pendidikan Cetakan Ke-8*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 34

<sup>19</sup>Oemar Hamalik, *proses belajar mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), h. 179

dibatasi pada hasil yang pragmatis (selalu dipandang menurut kegunaanya).<sup>20</sup>

Jadi dapat disimpulkan bahwa peningkatan kreatifitas peserta didik merupakan bagian penting dalam kehidupan sehari-harimaupun dalam dunia pendidikan, kreativitas dan belajar ialah aspek belajar kedewasaan, keaslian dan jumlah, dari jenjang ynag rendah sampai pada jenjang yang tinggi.Karena itu sediakan kesempatan belajar disekolah yang cocok untuk maksud berkreatif.<sup>21</sup>

Dalam menentukan prilaku yang akan di ukur penulis mengambil jenis prilaku yang di kembangkan oleh Ben Jamin S. Bloom, ranah kognitif yang dikembangkan adalah:

1. Ingatan diantaranya seperti menyebutkan, menentukan, menunjukan, mengingat kembali, mendefinisikan;
2. Pemahaman diantaranya seperti membedakan, mengubah, memberi contoh, memperkirakan, mengambil kesimpulan;
3. Penerapan diantaranya seperti menggunakan, menerapkan;
4. Analisis diantaranya seperti membandingkan, mengklarifikasikan, mengkatagorikan, menganalisis;
5. Sisntesis antaranya seperti menghubungkan, mengembangkan, mengorganisasikan, menyusun;
6. Mengevaluasi seperti menafsirkan, menilai,memutuskan.

---

<sup>20</sup>Sudarwan Danim, *Media Komunikasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h.12-

<sup>21</sup> Ibid, Oemar Hamalik, h. 180



## 2. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas <sup>22</sup>

Menurut Amabile mengungkapkan sikap orang-orang tua yang secara langsung mempertimbangkan kreativitas anaknya. Beberapa faktor yang mempengaruhi kreativitas:

### a) Kebebasan,

Orang tua yang percaya untuk memberikan kebebasan kepada anak. Orang tua tidak otoriter, tidak terlalu membatasi kegiatan anak, yang tidak terlalu cemas mengenai anak mereka.

### b) Respek,

Orang tua yang menghormati anaknya sebagai individu, percaya akan kemampuan anak mereka, menghargai keunikan anak mereka.

Sikap orang

tua seperti ini akan menumbuhkan kepercayaan diri anak untuk melakukan sesuatu erosinal.

### c) Kedekatan emosional yang sedang,

Kreativitas akan dihambat dengan suasana emosi yang mencerminkan rasa permusuhan, penolakan, atau rasa terpisah.

Tetapi, keterikatan emosi yang berlebihan juga tidak menunjang pengembangan kreativitas karena akan bergantung kepada orang lain dengan menentukan pendapat atau menit. Perasaan disayangi dan diterima tetapi tidak terlalu tergantung kepada orang tua akan menimbulkan keberanian anak untuk menentukan pendapatnya.

### d) Prestasi bukan angka,

---

<sup>22</sup>Huda Miftahul, *Model-Model pengajaran dan pembelajaran isu-siu metodis dan paradigma* Jogjakarta: Rajawali pers, 2014), h. 32-35

Orang tua anak kreatif menghargai prestasi anak, mendorong anak untuk berusaha sebaik-baik, dan menghasilkan karya-karya yang baik. Tetapi mereka tidak terlalu menekankan mencapai angka atau nilai tinggi, atau mencapai peringkat tertinggi.

e) Orang tua aktif dan mandiri,

Sikap orang tua terhadap diri sendiri amat penting karena orang tua merupakan modal bagi anak. Anak yang kreatif merasa aman dan yakin tentang diri sendiri, tidak memperdulikan status sosial dan tidak terlalu terpengaruh oleh tuntutan sosial.

f) Menghargai kreativitas,

Anak yang kreatif memperoleh banyak dorongan dari orang tua untuk melakukan hal-hal yang kreatif. Jadi dalam hal ini orang tua mempunyai peranan yang sangat penting dalam berkembangnya kreativitas seorang anak, selain lingkungan dan guru.

### 3. Proses Kreatifitas

Berdasarkan sejarah psikologi kognitif, menurut wallas menjelaskan bahwa tahapan dalam proses kreatif yaitu :<sup>23</sup>

- 1) Persiapan ialah mengformulasikan suatu masalah dan membuat usaha awal untuk memecahkannya.
- 2) Inkubasi ialah masa di mana tidak ada usaha yang dilakukan secara langsung untuk memecahkan masalah dan perhatian dialihkan sejenak pada hal lainnya.

---

<sup>23</sup>Sudarwan Danim, *Op.cit*, h. 14-15

- 3) Iluminasi ialah memperoleh insight (pemahaman yang mendalam) dari masalah tersebut.
- 4) Verifikasi menguji pemahaman yang telah didapat dan membuat solusi.

Adapun proses kreativitas hanya akan terjadi jika dibangkitkan melalui masalah yang mengacu pada lima macam perilaku kreatif, sebagaimana yang dipaparkan oleh Parces sebagai berikut:

- a. Fluency (kelancaran), yaitu kemampuan mengemukakan ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah.
- b. Flexibility (keluwesan), yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah diluar katagori yang biasa.
- c. Originality (keaslian), yaitu kemampuan memberikan respon yang unik atau luar biasa.
- d. Elaboration (keterperincian), yaitu kemampuan menyatakan pengarah ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan.
- e. Sensitivity (kepekaan), yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.

Berdasarkan lima macam perilaku kreatif diatas dapat disimpulkan bahwa proses kreativitas mampu menemukan ide yang baru dan dapat

memecahkan suatu masalah untuk mewujudkan suatu ide menjadi kenyataan.<sup>24</sup>

#### 4. Manfaat Kelebihan Kreativitas<sup>25</sup>

Seorang Albert Einstein berkata bahwa imajinasi lebih baik dibanding kecerdasan. Imajinasi berkait dengan kreatifitas. Kreativitas memberikan banyak manfaat bagi individu maupun masyarakat luas. Berbagai manfaat dari kreativitas sebagai berikut:

- a. Membuat Hidup Lebih Indah, kreativitas akan membuat hidup menjadi lebih indah karena akan dikelilingi oleh hal-hal yang bervariasi dan tidak monoton. Menjalankan kegiatan yang penuh rutinitas akan membuat cepat merasa bosan, tidak semangat, dan pasif. Melakukan hal-hal kreatif yang bervariasi akan memberikan sesuatu yang baru dan segar. Selain bersekolah, sebagai remaja kita juga perlu mencoba hal-hal baru yang positif.
- b. Meningkatkan Apresiasi terhadap ide orang lain, kreativitas akan meningkatkan pengertian dan apresiasi akan berbagai gagasan orang lain. Orang yang kreatif pasti bisa menerima dan menghargai ide-ide orang lain, tanpa memandang siapapun yang memberikan ide tersebut.
- c. Meningkatkan motivasi dan semangat hidup kreativitas akan meningkatkan semangat atau motivasi hidup. Orang yang kreatif tidak akan takut kehilangan peluang, sebab ia bisa menciptakan

<sup>24</sup> Dewi sumarsih, "implementasi bermain eksplorasi dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di tk tunas harapan kecamatan merbau mataram lampung selatan. Jurnal" 2018, Hal. 24

<sup>25</sup>Hasibuan. *Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2002), h. 232

peluang sendiri. Orang yang kreatif tidak takut menghadapi masalah karena ia mampu menyelesaikan masalah dengan daya kreatifnya.

- d. Salah Satu faktor kesuksesan usaha semakin hari kreativitas dalam dunia usaha akan semakin diperlukan. Dalam dunia bisnis kreativitas menjadi salah satu faktor kesuksesan usaha. Semua kegiatan usaha memerlukan kreativitas, mulai penciptaan barang atau jasa, cara produksinya, cara pemasaran, cara pembayaran, dan menjaga kesetiaan pembeli untuk terus menggunakan produknya. Dengan semakin meningkatnya persaingan usaha, kreativitas mutlak diperlukan oleh seorang wirausaha untuk memenangkan persaingan.
- e. Awal terjadinya inovasi dan perubahan kreativitas menjadi langkah awal terjadinya inovasi (penemuan) perubahan-perubahan. Inovasi adalah hasil pendayagunaan kreativitas tertentu sehingga menjadi sebuah cara, proses, produk, atau sumber nilai baru, yang berbeda dari sebelumnya.
- f. Meningkatkan kualitas dan taraf hidup manusia kreativitas berperan besar dalam meningkatkan kesejahteraan dan kualitas hidup manusia. Salah satu ciri karya yang kreatif adalah yang memberikan manfaat sosial sebab jika tidak memberikan manfaat, tidak ada artinya



### C. Pembelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan (SBK) di SD/MI

#### 1. Pengertian Seni Budaya dan Keterampilan Di SD/MI

Menurut Ibrahim pengertian Sekolah Dasar adalah sebagaiberikut: Sekolah Dasar merupakan satuan pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan selama enam tahun dan merupakan pendidikan dasar.<sup>26</sup> Dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 1990 tentang :<sup>27</sup>

“Pendidikan dasar disebutkan bahwa pendidikan dasar merupakan pendidikan selama sembilan tahun yaitu enam tahun di sekolah dasar (SD) dan tiga tahun di sekolah lanjutan tingkat pertama (SLTP). Dengan demikian sekolah dasar merupakan bentuk satuan pendidikan pada jenjang pendidikan dasar”.

Pendidikan seni di SD dilaksanakan dalam mata pelajaran seni budaya dan keterampilan (SBK). SBK adalah sebuah mata pelajaran yang mencakup kerajinan tangan, seni rupa, seni musik, seni tari dan seni drama. Mata pelajaran SBK terkadang hanya dianggap sebelah mata dan dipandang kurang penting sehingga sering tersisih oleh mata pelajaran lain didalam kurikulum tersebut. Kurikulum yang sekarang diberlakukan di SD, menempatkan mata pelajaran SBK mendapat porsi yang kurang dan bisa dibilang tidak seimbang dengan mata pelajaran lain.

Pemadatan materi terhadap pelajaran SBK mengakibatkan tidak sesuai nya pelaksanaan dan capaian hasil tujuan awal pembelajaran. Anak-anak pada dasarnya sangat kreatif dan memiliki

<sup>26</sup> Ibrahim, *Pendidikan Sekolah Dasar*, (Bandung: Rineka Cipta, 2007), h. 2

<sup>27</sup> Sisdiknas, *undang-undang RI no.20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS* (Bandung: Citra Umbara, 2003), h. 12

rasa ingin tahu yang besar, senang bertanya, minat yang luas, imajinasi tinggi, berani mencoba tidak takut salah, senang akan hal baru, bebas dalam berfikir, dan lain sebagainya. Maka dari itu perlu dilakukan kajian yang lebih mendalam untuk menangani anak didik khususnya anak usia sekolah dasar yang menjadi dasar pendidikan sebelum melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.<sup>28</sup>

## **2. Tujuan Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Di Sekolah Dasar**

Menurut Arinil, mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut yaitu, memahami konsep dan pentingnya seni budaya dan keterampilan, menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya dan keterampilan, menampilkan kreativitas melalui seni budaya dan keterampilan, menampilkan peran serta dalam seni budaya dan keterampilan dalam tingkat lokal, regional, maupun global.<sup>29</sup> Jadi dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran seni budaya dan keterampilan merupakan kreatif pada diri sendiri melalui keterampilan.

## **3. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Di Sekolah Dasar di kelas II**

Menurut Arinil mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan meliputi aspek-aspek sebagai berikut yaitu, seni rupa, mencakup pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni

---

<sup>28</sup> *Ibid*, h.3-6

<sup>29</sup>Utami Munandar. *Kreativitas dan keberbakatan strategi mewujudkan potensi kreatif dan bakat*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h. 23

berupa lukisan, patung, ukiran, cetak-mencetak, dan sebagainya, seni musik mencakup kemampuan untuk menguasai olah vokal, memainkan alat musik, apresiasi karya musik, seni tari mencakup keterampilan gerak berdasarkan olah tubuh dengan dan tanpa rangsangan bunyi, apresiasi terhadap gerak tari, seni drama mencakup keterampilan pementasan dengan memadukan seni musik, seni tari dan peran dan keterampilan, mencakup segala aspek kecakapan hidup ( *life skills* ) yang meliputi keterampilan personal, keterampilan sosial, keterampilan vokasional dan keterampilan akademik.<sup>30</sup>

#### **4. Manfaat Mempelajari Seni Budaya dan Keterampilan:<sup>31</sup>**

- 1) Kita dapat mempertahankan budaya lokal yang ada
- 2) Memahami makna dan cara berinteraksi budaya lain
- 3) Sebagai bekal penting untuk pergaulan hidup.
- 4) Mampu menciptakan hubungan kekerabatan dengan orang lain
- 5) Dapat mengetahui unsur-unsur budaya lebih dalam lagi
- 6) Dapat mengekspresikan suatu perasaan dalam bentuk seni
- 7) Dapat menghasilkan suatu pekerjaan dengan menjual hasil-hasil karya seninya
- 8) Melatih kemampuan intelektual, imajinatif, ekspresi, kepekaan kreatif, keterampilan dalam berkarya seni
- 9) kita dapat mengetahui ekspresi atau pesan-pesan yang terkandung di dalam seni tersebut.

---

<sup>30</sup> *Ibid*, 24-27

<sup>31</sup> Wahid, *Manfaat Seni Budaya*, <https://brainly.co.id/tugas/1100633> (Diakses pada, tanggal 10 oktober 2017, 12:43 WIB)

## **D. Keterampilan Mewarnai**

### **1. Pengertian Mewarnai**

Mewarnai merupakan kegiatan yang mempunyai kaitan dengan kemampuan-kemampuan menggunakan alat serta melatih kreativitas peserta didik.<sup>32</sup> Elemen warna dan gambar merupakan hal yang sangat menarik bagi kehidupan peserta didik.

Peserta didik akan lebih tertarik untuk berkomunikasi dengan luar dirinya, mengungkapkan perasaannya melalui gambar ataupun warna. Hal ini dapat dibuktikan melalui pengamatan bahwa anak sejak kecil sudah membuat gambar melalui coret-mencoret. Hal ini menandakan bahwa anak tersebut sudah mampu mengungkapkan isi hatinya, walaupun kemampuan visualnya masih terbatas.

Apabila anak kecil kemudian disodorkan beberapa benda mainan yang memiliki warna-warna mencolok, maka anak tersebut akan lebih memilih warna yang paling mencolok. Hal ini membuktikan bahwa anak sejak dini sudah tertarik dengan warna, walaupun ia belum dapat memvisualkan melalui bentuk fisik. Tetapi di hari kemudian mereka sudah mampu mengungkapkan visualnya melalui coreng-moreng dengan pewarna, karena warna tersebut sangat menarik bagi dirinya.

Anak sangat suka membubuhkan warna melalui berbagai media baik saat menggambar, atau meletakkan warna pada saat mengisi bidang-bidang gambar yang harus diwarnai. Kegiatan mewarnai ini akan mengajak anak bagaimana mengarahkan kebiasaan-kebiasaan anak dalam

---

<sup>32</sup> Hajar Pamadhi, Evan Sukardi. *Seni Keterampilan Anak*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2017. H. 7.1

mewarnai dengan spontan menjadi kebiasaan-kebiasaan menuangkan warna yang mempunyai nilai-nilai pendidikan. Ini dilakukan melalui memberi warna, memilih warna, dan menjajarkan warna untuk mendapatkan kemampuan-kemampuan yang berguna bagi perkembangan pendidikan anak.

## 2. Teknik Mewarnai

Mewarnai gambar adalah mewarnai gambar yang telah dirancang yang nantinya gambar tersebut akan dipadukan dengan gambar yang lain sebagai satu kesatuan. Untuk mewarnai gambar, pendidik harus bijak dan mengacu pada kreativitas, emosi, dan imajinasi.<sup>33</sup>

Untuk mewarnai sebaiknya menggunakan kertas yang tebal, hal ini dimaksudkan agar sewaktu kertas diwarnai tidak mudah rusak. Sebagai pendidik seharusnya memberikan kebebasan kepada anak untuk berekspresi sesuai dengan suasana hati mereka. Hal yang paling penting adalah bagaimana anak memahami teknik memberi warna gambar tersebut. Penekannya adalah mewarnai dengan rapi dalam menggunakan media pewarnaannya, sehingga dapat melatih keterampilan, menentukan sikap dalam memilih media dan warna.

## 3. Proses Kreativitas Mewarnai

Proses kreasi atau proses kreatif merupakan tahapan yang harus dilalui oleh seseorang dalam mencipta suatu karya seni, mulai dari proses

---

<sup>33</sup> *Ibid.* h.7.20.

memperoleh dan menemukan sumber inspirasi, gagasan hingga proses mewujudkan dalam bentuk karya mewarnai.

Mewarnai gambar selain melatih kemampuan motoriknya juga melatih keterampilan, kreativitas, kerapihan dan kesabaran. Kemampuan motoric didapatkan karena anak selalu berusaha untuk menggerakkan fisiknya secara terkendali dan terarah dengan aturan-aturan baik yang ada pada diri anak atau aturan-aturan pada umumnya dalam tata cara mewarnai gambar.

Kemampuan kreativitas didapatkan karena anak selalu mencoba dan menggabungkan warna-warna pada bidang gambar sesuai dengan suasana hati dan keinginan dari dalam anak itu sendiri.

Keterampilan didapatkan dari olah tangan yang berulang-ulang, sehingga semakin lama anak akan mampu mengendalikan, mengarahkan sehingga apa yang dihasilkan oleh tangan mereka sesuai dengan yang dikehendaki. Dari kebiasaan ini keterampilan dalam berkarya akan dicapai.

Kerapihan didapatkan dari bagaimana anak membubuhkan warna-warna ditempat yang telah ditentukan. Semakin lama anak akan semakin tepat dalam meletakkan warnanya, karena semakin terampil dalam menggoreskan media pewarnanya.

Kesabaran dapat diperoleh dari bagaimana anak memilih, menentukan komposisinya agar tepat menurutnya, dan seberapa ia akan meletakkan warna-warna dalam mengomposisikan. Dari berlatih yang terus menerus



semakin lama anak akan memiliki sikap yang pada akhirnya menjadikan anak tersebut melakukan dengan sadar dan sabar.

#### **E. Penelitian yang Relevan**

Beberapa penelitian mengenai media berbasis visual berkekrativitas dan metode pembelajaran berlangsung yang telah dilakukan dan dapat dijadikan kajian dalam penelitian ini yaitu penelitian dari:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Resna maulia ayu bernadi 2017.  
 “Peningkatan kreativitas siswa kelas IV SD melalui pembelajaran temati integrative dengan pendekatan oven-ended. dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini adalah bertujuan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik kelas IV Sd negeri 1 prapaglor, melalui pembelajaran tematik integrative open in def. hasil penelitian menunjukan bahwa setelah diterapkan pendekatan open and ded kreativitas peserta didik mengalami peningkatan.<sup>34</sup>
2. Gusti Ayu Arista dkk, penerapan pendekatan pembelajaran matematika realitalistik sebagai upaya meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar,Tahun Ajaran 2011/2012”.
3. Hasil Penelitian Chairul Effeendi 2019. Pengaruh Penggunaan Media Gambar Acak Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Dalam penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh dari

---

<sup>34</sup> Resna Aulia Ayu Bernadi, “Peningkatan Kreativitas siswa kelas IV SD melalui pembelajaran tematik integrative dengan pendekatan open-ended.Jurnal Prima Edukasi 5 (1-101,2017

penggunaan media gambar acak terhadap keterampilan menulis narasi sugestif kelas IV SD.<sup>35</sup>

4. Hasil Penelitian Shinta Mayasari 2013. Upaya meningkatkan kreativitas belajar siswa menggunakan layanan bimbingan kelompok pada siswa kelas XII SMK Negeri Lampung Tahun Pelajaran 2012/2013. Menunjukkan hasil terdapat perbedaan yang signifikan antara skor kreativitas belajar sebelum dan sesudah pemberian layanan bimbingan kelompok. Dengan demikian berate ada peningkatan kreativitas belajar siswa setelah mengikuti kegiatan layanan bimbingan kelompok.<sup>36</sup>

#### **F. Kerangka Berfikir**

Salah satu masalah dalam pembelajaran seni budaya dan keterampilan di MIN 10 Bandar Lampung adalah rendahnya kemampuan peserta didik dalam berkrativitas yang dikemas dalm bentuk soal bertema yang lebih menekankan pada pemahaman dan penguasaan konsep suatu pokok bahasan tertentu. Penggunaan media pembelajaran erat kaitanya dengan tahap berfikir tersebut sebab melalui media pengajaran hal-hal yang abstrak dapat dikogkretkan, dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan.

Hal ini menandakan bahwa media pembelajaran sangat berpengaruh dalam keberhasilan proses pembelajaran. Metode dan media yang sesuai akan menciptakan keberhasilan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yaitu sesuai yaitu media berbasis visual (gambar) dalam penelitian ini digunakan

---

<sup>35</sup> Chairul effendi “ pengaruh penggunaan media gambar acak terhadap ketrampilan menulis narasi siswa kelas IV Sekolh dasar. Volume 2 H. 81.

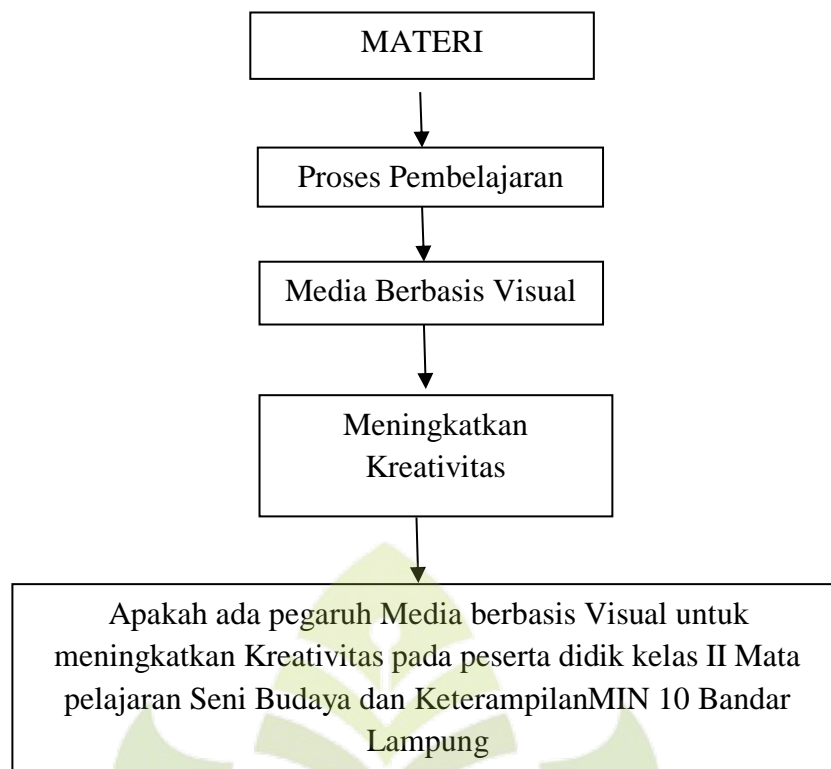
<sup>36</sup> Sinta mayasari. “Upaya meningkatkan kreativitas belajar siswa menggunakan layanan bimbingan kelompok pada siswa kelas XII SMK Negeri Lampung Tahun Pelajaran 2012/2013” volume 2. H 4.

untuk melihat pengaruhnya terhadap kemampuan berkrativitas peserta didik kelas II MIN 10 Bandar Lampung

Media pembelajaran *berbasis visual* adalah suatu metode pembelajaran yang menekankan pada penguasaan konsep dan yang diikuti dengan penguatan keterampilan, peserta didik dapat melakukan keterampilan berkerativitas untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya melalui gambar dan mewarnai dengan berbagai warna yang bergeradasi.

Media Berbasis Visual ini akan lebih menarik jika disertai dengan penggunaan media yang menarik juga tentunya, karena jika hanya menggunakan Media Berbasis Visual saja kemungkinan besar banyak peserta didik yang akan merasa bosan dan jika diberikan tugas kelompok, mereka cenderung mengandalkan temanya untuk mengerjakan semuanya.

Cara yang menarik seperti itulah yang akan membuat peserta didik tertarik dan giat dalam belajar seni budaya dan keterampilan sehingga dapat mempengaruhi kemampuan berkerativitas. Selain itu, kemampuan meningkatkan kratifitas peserta didik akan terpengaruh jika peserta didik banyak berlatih menggambar dengan berkalborasi warna yang bergradasi, dengan begitu peserta didik akan tertarik apabila melihat gambar atau contoh yang sesuai dengan apa yang dilihatnya atau nyata. Dengan begitu peserta didik akan terbiasa dan terlatih dalam menyelesaikan gambar yang sesuai tema yang diberikan pendidik yang nantinya berpengaruh terhadap kemampuan peningkatan krativitas peserta didik. Untuk lebih jelasnya hal tersebut akan digambarkan melalui bagan kerangka berfikir sebagai berikut dapat dilihat pada gambar berikut ini:



*Gambar 1. Kerangka Berfikir*

## **G. Hipotesis Penelitian**

### **1. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis dari penelitian ini adalah pengaruh Media berbasis visual untuk meningkatkan kreatifitas peserta didik kelas II matapelajaran Seni budaya dan keterampilan (SBK) MIN 10 Bandar Lampung.

### **2. Hipotesis Statistik**

Hipotesis dalam statistik penelitian sebagai berikut:

$H_0$ : (Tidak terdapat pengaruh pengaruh Media berbasis visual untuk meningkatkan kreatifitas peserta didik kelas II matapelajaran Seni budaya dan keterampilan (SBK) MIN 10 Bandar Lampung).

H<sub>1</sub>: (Terdapat pengaruh pengaruh Media berbasis visual untuk meningkatkan kreatifitas peserta didik kelas II matapelajaran Seni budaya dan keterampilan (SBK) MIN 10 Bandar Lampung).



## DAFTAR PUSTAKA

- Oemar Hamalik, *kurikulum dan pemebelajaran* (Cet VII) Jakarta : Pt Bumi Aksara, 2008
- Sisdiknas, *undang-undang RI no.20 tahun 2013 tentang SISDIKNAS* Bandung: Citra Umbara, 2003
- Departemen Agama, *Al-Quran Dan Terejemahan* Surabaya ; CV. Pustaka Agung Harapan, 2006
- Abu Humaidi dan Munawar Sholeh, *psikologi perkembangan* Jakarta : Rineka Cipta, 2005
- Sudarwin Danim, *media komunikasi pendidikan*, Jakarta : Bumi Aksara, 2008
- Dwi Prasetya Danarjati, Adi Murtiadi, Ari Ratna Ekawati, *Psikologi Pendidikan* Yogyakarta; Graha Ilmu, 2014
- Utami Munandar, *Kreativitas Dan Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif Dan Bakat*. Jakarta : Rineka Cipta, 2002
- Novianti, *Wawancara*, (Bandar Lampung: MIN 10 Bandar lampung, Guru Mata pelajaran seni budaya dan keterampilan Kelas II , 2016) 08 September 2016
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali pers, 2004
- Sudarwan Danim, *Media Komunikasi Pendidikan* Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2008
- Susanto Ahmad, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Solah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group. 2013
- Suprijoyo Agus, *Cooperatif Learning Teori Dan Aplikasi Paikem Ed Revisi*, Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014
- Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan profesionalisme Guru*, Bandung: Rajawali Pers, 2011
- Margono, *Metodelogi Penelitian Pendidikan Cetakan Ke-8*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010
- Oemar Hamalik, *proses belar mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara, 2010
- Huda Miftahul, *Model-Model pengajaran dan pembelajaran isu-siu metodis dan paradigma* Jogjakarta: Rajawali pers, 2014



Dewi sumarsih, “implementasi bermain eksplorasi dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di tk tunas harapan kecamatan merbau mataram lampung selatan. *Jurnal*” 2018.

Hasibuan. *Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2002

Ibrahim, *Pendidikan Sekolah Dasar*, (Bandung: Rineka Cipta, 2007

Utami Munandar. *Kreativitas dan keberbakatan strategi mewujudkan potensi kreatif dan bakat*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2009

Resna Aulia Ayu Bernadi, “Peningkatan Kreativitas siswa kelas IV SD melalui pembelajaran tematik integrative dengan pendekatan open-ended. *Jurnal Prima Edukasi* 5

Chairul effendi “ pengaruh penggunaan media gambar acak terhadap ketrampilan menulis narasi siswa kelas IV Sekolah dasar. *Volume 2*

Sinta mayasari. “Upaya meningkatkan kreativitas belajar siswa menggunakan layanan bimbingan kelompok pada siswa kelas XII SMK Negeri Lampung Tahun Pelajaran 2012/2013” *volume 2*

Mardalis, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, R&D* Bandung: Alfabeta, 2015

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* Jakarta : Rineka Cipta, 2013

Data Dokumentasi nilai ulangan harian kelas II MIN 10 Bandar lampung

Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan* Jakarta: Kencana, 2013

Budiyono, *Statistika untuk Penelitian Edisi ke-2 Cetakan ke-3*, Surakarta: UNSPress, 2009

Syarifudin Nurdin, Andriantoni, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2016